# Día 03 – Introducción a la POO con TypeScript

Ejercicio

El Gerente de Ventas de una reconocida línea de indumentaria deportiva nos solicitó una aplicación para poder empezar a vender sus productos por internet. El sistema debe permitir tener registro de las compras que realizaron los clientes, sacar totales de recaudación y poder aplicar descuentos según distintas promociones del momento.

Utilizando correctamente los conceptos vistos en clase modele un programa hecho en Typescript con lo necesario para que el sistema pueda realizar las siguientes acciones:

1. Que los clientes puedan comprar productos:
   1. Los clientes deben tener un nombre (solo letras), un domicilio, un mail de contacto (que cumpla con el formato de mail) y el dinero que poseen. También tienen el producto que compraron. El cliente puede comprar un producto si le alcanza la plata para pagarlo sino informar que no le alcanza la plata.
   2. Los clientes Mayoristas por lo general son clubes importantes así que sus nombres siempre están en mayúsculas y terminan en FC. Además, se sabe la cantidad de productos de un mismo tipo que van a comprar y siempre pueden comprar.   
      Los clientes Minoristas son personas comunes y no tienen nada en particular, pero podrían llegar a tenerlo.
   3. Los productos siempre tienen una descripción y un precio. También se conoce la cantidad que un cliente va a llevar y por defecto es 1.
   4. Realizar las siguientes acciones:
      1. Gonzaloes un cliente fanático del rojo, vive en Roosvelt 1655, su mail es gonza\_diablito86@independiente.com y tiene 1000 pesos en su cuenta. Quiere comprar una remera de independiente que vale 1500 pesos.
      2. Tomas es un Manager de un equipo de futbol llamado Boro FC y por lo tanto cuando compra, compra en grande. Se lleva de a 10 unidades del producto seleccionado. Vive en 1 Broadway, 14th Floor, Cambridge, Boston. Su mail es tomas@boro.com y como tiene mucha plata no nos interesa registrarlo. Se compró 10 botines Nike de 2000 pesos cada uno.
2. Agregar al carrito de compras de Gonzalo un par de botines, un corto y una remera de Independiente.
3. Gonzalo quiere comprar lo que tiene en su carrito para poder ir a jugar al futbol. Para hacerlo tiene que tener dinero suficiente, en caso contrario se debe mostrar un mensaje indicándole que es pobre. Se debe actualizar su historial de compras y su carrito debe quedar vacío.
4. Registrar a Tomas como cliente. Tomas es un Manager de un equipo de futbol en España y por lo tanto cuando compra, compra en grande. Cada vez que Tomas agrega un producto a su carrito lo hace x10. Pero este número puede cambiar según como le vaya al equipo.
5. Cuando Tomas quiere comprar todo lo que tiene en su carrito, no importa el dinero en su cuenta. Además, se le hace un descuento del 15% en el total de la compra.